スーパーファミコン®

SHVC-K2

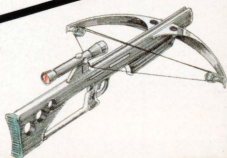
聖剣伝説 2
せいけんでんせつ®

【取扱説明書】

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応

SQUARESOFT

このたびは、スクウェアのスーパーファミコン用ソフト
『聖剣伝説2』をお買い上げいただきまして
誠にありがとうございます。
多彩なアクション、驚きに満ちたストーリー、
これまでのRPGを超えた最新システムなどを楽しむためにも、
この“取扱説明書”をぜひご活用してください。
なお、この“取扱説明書”は大切に保管してください。

CONTENTS

聖剣伝説2

このゲームは、今までにない
まったく新しいシステム、
〝モーションバトル〟を採り入れた
ロールプレイングゲームです。
フィールド画面と戦闘画面の
切り替えなしにゲームが進行し、
その独特な爽快感をリアルタイムで
体感できます。
臨場感たっぷりの
素晴らしい冒険を、
今、あなたに――。

PROLOGUE

はるか昔、マナの力を使った文明が地上に栄えていた。
やがて人々は、マナの力を戦争に利用するようになり、
マナの要塞と呼ばれる巨大な船を生んだ。
あまりに強大なその力は、
神々の怒りにふれ、
神獣が地上へとつかわされた。
要塞と神獣の
激しい戦いは、
世界を炎と毒で包み、
地上から
マナが失われていった。
その時、
聖剣を携えた勇者によって
要塞は落とされ、
神獣も人々の前から姿を消した。
戦争によって文明は失われたが、
世界には再び平和が戻った。

時は流れ、歴史

は繰り返す……

村の伝説

動乱の中、人々はその剣を携えた勇者を待つ
その剣は世の平定をとり戻すためにのみ
真の力を現すという
エクスカリバーや草薙など呼び名を変え
あまたの物語や
伝承の中に語り継がれるその剣
その名をマナの剣という

聖剣伝説２

驚きに満ちたアドベンチャーワールド

『聖剣伝説２』の世界には、様々な人々が生きています。主人公たちも、その一員です。悩み、喜び、悲しみ…、普通の生活を送っていた彼らが出会ったとき、運命の歯車は少しずつ、やがて大きく動き始めます。もちろん、町や村を１歩出ればそこには厳しい自然が待ち受けています。山、砂漠、海、そしてモンスター…。さあ、勇気を出して！

⬅物語は、子供たちの冒険から始まる。

⬅広大なフィールドを旅して行くのだ。

WORLD（ワールド）

全宇宙の神秘の力"マナ"

マナ

それ自身意志を持たない。善にも悪にもなりうる。

マナの一族

マナを完全な方向へ導くための、監視役として存在。

マナの象徴

マナが転化したもの。マナの要塞やマナの木などあり。

マナは、それ自体に意志を持つものではありません。目にはみえない一種の"力"であり、善と悪の２面を持ち合わせた存在なのです。マナは、善と悪が１：１のとき、初めて完全なものになります。が、この２つは非常に流動的で、マナの力を使うものの心によって、善か悪、どちらかに傾いてしまうことがあるのです。

マナの力を代々継承する"マナの一族"

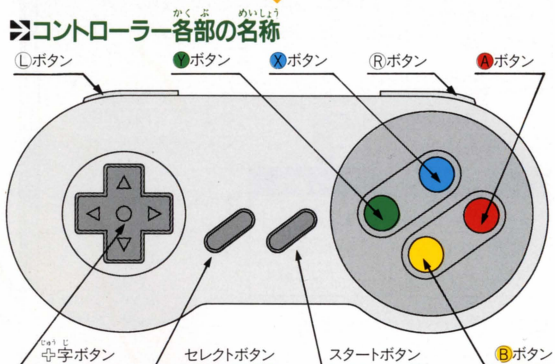
マナの一族は、マナそのものを常に完全な方向へ導くための監視役です。普通の"ヒト"と異なり、遺伝的にマナを多く体に内包しているのが特徴で、通常女性のみが存在し、現在では一族の人口もごくわずかになっています。しかし、数百年に一度、世界に危機が訪れたとき"マナの男"が出現します。その男こそが"伝説の勇者"なのです。

⬅マナの力を導くのは、マナの一族だけ。

コントローラーの基本操作方法

まず初めに、コントローラーの使い方を説明します。

操作の方法をきちんと把握し、プレイしましょう。

コントローラー各部の名称

各ボタンの基本操作方法(初期設定)

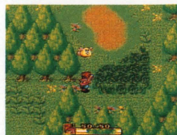
[十字ボタン]

キャラクター、カーソルの移動

フィールド上で、操作中のキャラクターを移動（8方向）させるときに使います。リングコマンドの選択やカーソル移動にも使用します。

[Ⓑボタン＋Ⓛ／Ⓡボタン]

キャラクターの方向固定

Ⓑボタンと同時にⓁ／Ⓡボタンを押すと、キャラクターの向きを固定することができます。これによって、敵に向いたまま後退もできます。

[セレクトボタン]**操作キャラクターの選択**

操作するキャラクターを変更するときに使います。押すごとに、キャラクター表示窓右上の数字（コントローラーの番号）が移動していきます。

※各ボタンの操作は“コントローラーエディット(P19)”で変更可能。

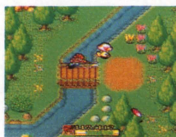
[スタートボタン]コントローラーの使用開始／終了

2、3コントローラーを使用するとき（詳しくは下のカコミ参照）、それぞれのスタートボタンを押すと参加できます。プレイを終了したいときは、もう一度押してください。ちなみに、だれがどのキャラクターを操作するかは、セレクトボタンで自由に決められます。

[Ⓐボタン]ダッシュ

パワーカウンターが100％のとき（P20参照）に押すと、通常の倍の速さでダッシュ（移動）することができます。

[Ⓑボタン]攻撃／話す／決定

フィールド上で、通常攻撃や必殺技（P20、21参照）を繰り出すことができます。また、町などで人と話すときや、メニュー画面などでの決定、宝箱を開けるときなどにも使います。

[Ⓧボタン]仲間のリングコマンド

仲間のリングコマンド（P14参照）を呼び出すときに使用します。仲間が2人いるときは、押すたびにそれぞれのリングが交互に出現します。閉じるときは、Ⓨボタンを2回押してください。

[Ⓨボタン]自分のリングコマンド／キャンセル

操作中のキャラクターのリングコマンドを呼び出すときに使います。リングを閉じるときは、もう一度押してください。さらに、あらゆるキャンセルをするときにも使用します。

★2人や3人で遊ぶには………？

このゲームは、最大3人で遊ぶことができます。2人のときは、2Pの方にコントローラーを差し込むだけでOKです。3人のときは、市販のマルチタップを2Pの方に差し込み、2、3コントローラーを使用しましょう。多人数プレイならではの、多彩なアクションをお楽しみください。

⬆各キャラクターの役割を決め、色々な作戦を立ててプレイする。

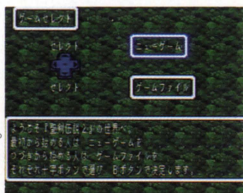
オープニングシミュレーション

ここでは、オープニング（タイトル画面）から、
最初のボスを倒すまでの手順を紹介していきましょう。

ゲーム序盤をシミュレートしてみよう。

まず、スーパーファミコンに『聖剣伝説2』のカセットを差し込み、電源を入れてください。オープニング（タイトル画面）のときにいずれかのボタンを押せば、以下のように進行します。では、順を追って説明していきましょう。

Simulate 1 ゲームセレクトをする

ゲームを初めてするときは“ニューゲーム”で、セーブの続きから始めるときは“ゲームファイル”でⒷボタンを押しましょう。ニューゲームでは、名前入力すればプロローグが始まります。また、ゲームファイルでは続きをしたいファイルを選択して始めます。

★名前入力の方法

“ニューゲーム”を選択すると、名前入力画面が出ます。文字はひらがな、カタカナ、ローマ字などがあり、最大6文字まで入力できます。入力するときは✚字ボタンでカーソルを移動、Ⓑボタンで決定してください。キャンセルはⓎボタンです。すべて入力したら、スタートボタンを押しましょう。

←✚字ボタンで選択、Ⓑボタンで入力。

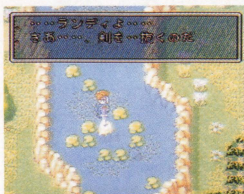
←すべて入力後、スタートボタンを押す。

Simulate 2 ストーリースタート

プロローグ後は、主人公の少年（以下ランディ）たちの冒険シーンから始まります。Ⓑボタンで会話を進めていきましょう。

▶

Simulate 3 川の中の“聖剣”を抜く

滝壺に落ちた後は、川の流れに沿って南下し、川岸の切れ目から陸に上がってください。さらに南へ進み、声が聞こえたら橋を渡って少し北上、再び川の中へ入りましょう。剣はⒷボタンで抜くことができ、イベント後はそのまま剣を装備することができます。

Simulate 4 村へ戻る

川から上がったら、まずは東へ進みましょう。そこには、今までいなかったモンスターがいるはずです。攻撃ボタンを押しながら倒していきましょう（戦闘の詳細はP20参照）。ランディの住む村は、ほぼ道なりに進んでいけば、辿り着くことができます。

チェックポイントA

●剣で草を刈る

途中、草が邪魔をして進めないところがあります。草を剣で刈って、道を作りましょう。

⬅攻撃と同じ方法で草を刈れる。

★宝箱を開けるには

モンスターを倒したとき、宝箱が出現することがあります。これを開けるときは、宝箱の前に立ち、Ⓑボタンを押してください。ただし、中にはワナもまざっています。

Simulate 5 ポトス村を探索する

ポトス村に着いたら、とりあえず村を隅々まで探索しましょう。村人は、外を歩いているだけでなく、家の中にもいます。1人残さず話を聞いてください。さらに、必要に応じて宿屋やよろず屋も利用しましょう。この段階ではまだ、村の南からフィールドへ出ることはできません。

チェックポイントB

●お店で買い物をする

これからの冒険に備え、お店で買い物（P25参照）をして、装備を整えましょう。

◆村にいる老婦人の話。人々の話は貴重な情報源。

◆物語を進めるためのヒントも教えてくれる。

★セーブの方法

セーブは宿屋でできます。泊まるかどうかを選択後、セーブするか否かを決めましょう。セーブするときは"はい"を選びⒷボタン、ファイルをセレクトし、再びⒷボタンを押してください。さらにファイルの確認をしてⒷボタンを押せばセーブ終了です。ゲームの終り方は、リセットを押さずに電源をオフにします。

◆宿泊をしてもしなくてもセーブはすることができる。

◆セーブできるファイルは4つのうちから選択可能。

Simulate 6 村長に会いに行く

村の北東にあるのが村長の家です。家の前には、村長と友達のボブとネスがいるので、話しかけてみましょう。会話が進むと、ランディは聖剣を抜いたことをせめられ、ボブに体をどんどん押されます。さらに、突然地震が起こり、ランディとボブは地面に開いた穴に落ちてしまいます。

Simulate 7 マンティスアントを倒す!

地下にはなんとマンティスアントが。敵の動きをよく見て攻撃していきましょう。ちなみに、ここでは例外として、HPがなくなっても再チャレンジできます。

⬅力をためるときは、上手に敵を避けよう。

チェックポイントC

●必殺技で攻撃

剣のレベルが上がっていたら、必殺技（P21参照）で効率よく戦い、ボスを倒しましょう。

★もしもHP0になったら‥

操作しているキャラクターのHPが0になったら、ゲームオーバーです。もしもセーブしていれば、その時点からやり直せます。セーブはマメに行いましょう。

画面の見方とリングコマンド

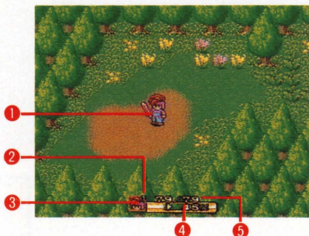
通常のプレイ画面と『聖剣伝説2』で初登場のシステム、リングコマンドについてを詳しく説明しましょう。

通常画面の見方

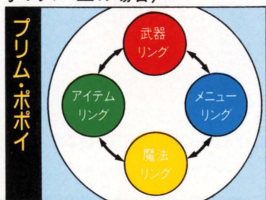
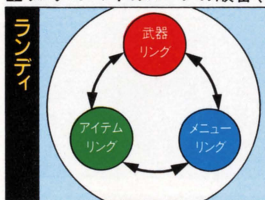
プレイ中の画面には、常にHPやパワーなどの情報が表記されています。また、武器を持ったグラフィックは、敵がいるところ以外では出ません。

1. キャラクター
2. 操作中のコントローラー
3. キャラクター表示窓
4. アタックウインドウ
5. 現在のHP/MAXのHP

◆3人のときはこうなる◆

117/117　40/47　20/20

リングコマンドの利用方法

リングコマンドは、Ⓨボタン（自分）やⓍボタン（仲間）を押すとキャラクターの周りに現れ（リングが出ている間は時間が停止）、✚字ボタンの上下で以下のようにループします。各リングのコマンドは、✚字ボタンの左右でセレクト可能です。

◘リングコマンドのループの順番（✚字ボタン・上の場合）

武器リング

武器を装備するためのリングで、このリングを出したキャラクターのみ装備ができます。武器は全部で8系統ありますが、1つの系統につき、1キャラクターしか持つことはできません。例えば、同時に2人のキャラクターが剣を持つことはできないというわけです。

武器の装備方法

▼

▼

1 装備したい武器を選ぶ

武器リングを開くと、現在装備している武器にカーソルがあっています。✚字ボタンの左右で、次に装備したい武器を選びましょう。画面の上部には、武器名と攻撃力の強弱も表示されます。

2 装備する武器の決定

装備したい武器が決まったら、Ⓑボタンを1度押してください。このとき、選んだ武器が点滅します。OKならば、もう1度Ⓑボタンを押しましょう。キャンセルはⓎボタンです。

3 装備後ゲーム再開

武器の装備が終了すると、ゲームを再開することができます。フィールドやダンジョンにいるときは、キャラクターの手に装備替えした武器を持っているはずなので、チェックしましょう。

★仲間との持ち替えも可能

仲間が持っている武器と自分の武器を交換することもできます。仲間の顔が付いている武器にカーソルを合わせ、Ⓑボタンを押してください。仲間と自分の持っていた武器が入れ替わります。

⬆仲間と武器を交換できる。

※カーソルの色は、ランディ＝青、プリム＝ピンク、ポポイ＝緑です。

アイテムリング

アイテムを使うためのリングで、3人共通です。アイテムには、回復系と特殊系があります（P32参照）。回復アイテムは使用回数が表示されるので、確認しながら使いましょう。また、特殊アイテムの場合、選択してⒷボタンを押せばすぐ実行です。

アイテムの使用方法

▼

1 使用するアイテムの選択決定

アイテムリングを開いたら、まず✚字ボタンの左右で使いたいアイテムを選びましょう。このとき、アイテム名と残数が上部に表示されます。確認の上、Ⓑボタンを押して決定してください。

2 だれに使うかを選択決定

回復アイテムを使う場合、使用するアイテムを決定するとカーソルが現れます。これを、✚字ボタンで使いたいキャラクターに合わせてください。最後にⒷボタンで決定すればOKです。

魔法リング

魔法を使うためのリングで、主人公の少女（以下プリム）と主人公の妖精の子供（以下ポポイ）のみ呼び出すことができます。このリングは、ほかのリングと異なり、精霊のリングの次に各魔法のリングが出る2重構造です。2人の魔法（P38参照）は同じ精霊を呼び出しても、効果が違います。

魔法の使用方法

プリムの場合　　　ポポイの場合

1 呼び出す精霊の決定

魔法リングを呼び出したら、✚字ボタンの左右で精霊を選択、Ⓑボタンで決定します。

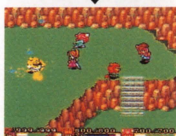
2 使用する魔法の決定

次に各魔法のリングが出るので、✚字ボタンの左右で魔法を選択、Ⓑボタンで決定します。

3 だれに使うかを決定

魔法が決定したら、次はカーソルでだれに使うかを選択、Ⓑボタンで決定しましょう。

4 魔法使用

以上の操作で自動的に選択した精霊が現れ、その後、選択・決定した魔法を使用します。

★使用できない魔法はモノクロで表示

ある魔法の消費MPに対して、所持しているMPが足りないときは、その魔法はモノクロ表示されます。このとき、カーソルを合わせてⒷボタンを押しても、その魔法を使うことはできません。

宿屋などでMPを補充してから再トライしましょう。使える状態に戻ると、再び色が付きます。

⬆使用不可能な魔法。

⬆使用できる魔法。

メニューリング

キャラクターなどの情報を得たり、各種設定をするためのリングです。コマンドは全部で7つ。使用したいコマンドを十字ボタンの左右でセレクトし、Ⓑボタンを押せば、各コマンドの画面になります。それぞれの詳しい説明は、以下を参考にしてください。

◇アーマーのそうび

防具（P36参照）を装備するためのコマンドで、魔法リング同様2重構造になっています。このコマンドでは、十字ボタンの上下で体、腕、頭の3つのリングがループします。装備の方法は武器と同じで、装備したい防具を十字ボタンの左右で選択、Ⓑボタンで確認し、再びⒷボタンで決定してください。

体
腕 頭

◇攻撃ターゲットを指定する

仲間に特定のモンスターを攻撃させたいときに使います。このコマンドを選択・決定すると、カーソルが画面上に現れるので、任意のモンスターを選択、Ⓑボタンで決定します。

◇ステータスを見る

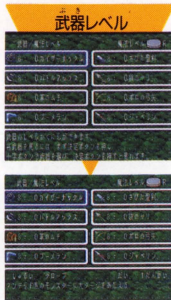
キャラクターのステータスをチェックするコマンドです（各詳細は以下の表にて）。仲間がいる場合は、Ⓑボタンでランディ、プリム、ポポイの順番に表示させることができます。

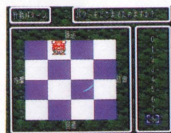
名前	キャラクターの名前	すばやさ	戦闘速度に影響する
LEVEL	現在のレベル	たいりょく	防御力のもとになる値
HP	現在のHP/MAXのHP	ちせい	攻撃魔法に影響する
MP	現在のMP/MAXのMP	せいしん	回復魔法に影響する
EXP	現在の経験値	こうげき	装備中の武器の攻撃力
次のレベルまで	次レベルまでの経験値	ヒット%	攻撃の命中率
マナエネルギー	魔法の効力に影響する	ぼうぎょ	防具装備時の防御力
おかね	現在の所持金	かいひ%	攻撃をよける確率
ちから	攻撃するための力	魔法防御	魔法攻撃の防御力

◇武器／魔法レベルを見る

武器や魔法の、現在のレベルを見るためのコマンドです。始めに武器が表示されますが、Ⓡボタンを押せば、魔法のレベル画面（プリムとポポイのみ）になります。また、武器・魔法共に、Ⓑボタンでカーソルを出し✣字ボタンで選択、Ⓑボタンで決定すると各武器・魔法の説明が出ます。参考にしましょう。

武器レベル

魔法レベル

◇攻撃パターンを指定する

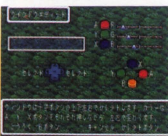
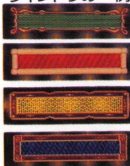
仲間の、モンスターに対しての行動を決めます。✣字ボタンでキャラクターを希望の位置に変えてください（P45参照）。武器のパワーをどこまでためるかも決定できます。

◇コントローラーエディット

Ⓨ／Ⓧ／Ⓑ／Ⓐの４つのボタン操作を変更します。変更したいボタンを押したまま✣字ボタンで操作内容を選択しましょう。Ⓛ／Ⓡボタンでコントローラーの上下も変更できます。

＊じぶんのコマンド／自分のリングコマンドを呼び出す・なかまのコマンド／仲間のリングコマンドを呼び出す・アタック／攻撃、決定、話す・ダッシュ／走る

◇ウインドウエディット

ウインドウの枠、地紋、色が変更できます。

✣字ボタンの上下で枠、左右で地紋、色はⒶ（赤）／Ⓨ（緑）／Ⓧ（青）ボタンでそれぞれ操作しましょう。決定は、Ⓑボタンです。

ウインドウの一例

戦闘アクション

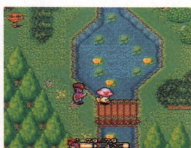
このゲームではフィールド上のモンスターたちを、
直接武器などで倒します。その攻撃法を説明しましょう。

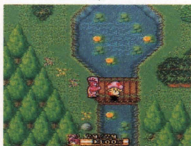
➡攻撃方法は通常、必殺、魔法の3パターン

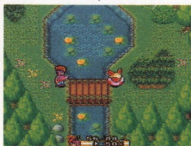
攻撃のバリエーションには、通常攻撃、必殺技攻撃、魔法攻撃の3つがあります。ここではそのうち武器を使う、通常攻撃と必殺技攻撃について説明しましょう。魔法攻撃については、P16とP38を参考にしてください。ちなみに、どの武器でも、操作方法は共通です。

/通/常/攻/撃/　パワーカウンターで表示

武器での通常攻撃を行う場合、アタックウインドウに表示されるパワーカウンターが目安となります。パワーカウンターの数値は、0％から100％へ変化するので、100％になった時点で攻撃ボタンを押しましょう。カウンターを溜めている途中での攻撃もできますが、このときの攻撃力は％に応じてダウンします。つまり、100％のときに攻撃して、初めてその武器の力をすべて出せるというわけです。ただし、モンスターとの間合いによって、防御行為を行ったり、攻撃方法が変わったりすることもあります。また、100％時にⒶボタンを押すと、ダッシュができます。

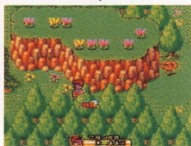
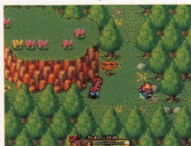
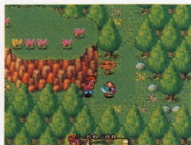
攻撃PROCESS

⬅パワーカウンターが溜まるまで待つ。

▼

⬅100％になったらⒷボタンで攻撃。

▼

⬅攻撃後、すぐにパワーは溜まり始める。

必殺技攻撃

パワーゲージで表示

必殺技は、パワーゲージを溜めることで繰り出せます。パワーゲージを溜めるには、Ⓑボタンを押しながら、まず、パワーカウンターを溜めてください。カウンターが100%になった時点で、さらにⒷボタンを押し続けているとゲージが上昇、希望のレベルまで溜まった段階でボタンを離せば必殺技が繰り出せます。パワーの段階は、ゲージの左に分数（現在溜まっているパワーのレベル／現在装備している武器で使える必殺技の最大レベル）で表示されます。ゲージを溜めているとき、移動速度は遅くなり、特殊な攻撃を受けると溜めたゲージは無効になります。

⬅Ⓑボタンを押したままでゲージ上昇。

⬅ゲージが溜まったらボタンを離す。

⬅必殺技で強力な攻撃を繰り出せる。

★戦闘による代表的なステータス異常

ステータス異常には、時間が経つと直るものと、そうでないものがあります。また、以下のほかにも、様々なトラブルが発生します。

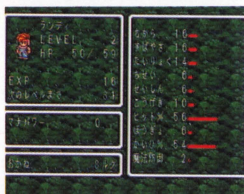
ステータス異常	キャラクターの状態	時間制
戦闘不能	HP0の状態で死神がつく。魔法、アイテムで回復。	×
火だるま	猛火でダメージを受け、まったく動けなくなる。	○
毒	受けた瞬間から、一定時間HPが減り続ける。	○
モーグリ	モーグリの姿になりまったく攻撃ができなくなる。	○
タル	タルをかぶって攻撃不能になり歩く速度も遅くなる。	○
チビッコ	攻撃力、防御力が激減。魔法、アイテムで回復。	×
風せん	風船をつけ、立ったままボーっとしてしまう。	○
こんらん	✣字ボタンが逆になり、魔法も使用できなくなる。	○
石化	石像になりまったく動けなくなる。HPも2分の1。	○
雪だるま	雪だるまになり、まったく動けなくなる。	○
眠り	一定時間眠ってしまい、まったく動けなくなる。	○
マヒ	ダメージを受け、まったく動けなくなる。	○
重り	歩く速度が遅くなり、素早さも下がる。	○

レベルアップについて

このゲームでは、キャラクター、武器、魔法の3つが
それぞれレベルアップします。仕組みを覚えましょう。

キャラクターのレベルアップ

キャラクターは、モンスターを倒した後に得られる経験値によってレベルアップします。仲間がいるときは、倒したモンスター1匹ごとに、その経験値が均等に配分されます。ただし、死神にとりつかれているキャラクターは、経験値がもらえません。レベルアップをすると、各ステータスの数値が上がり、戦闘も有利に行うことができます。

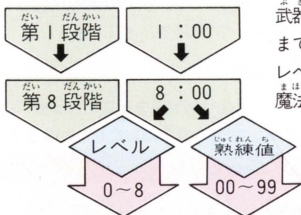
⬅経験値が増えると、どんどんレベルアップしていく。

⬅ステータス画面を見れば、次のレベルまでもわかる。

武器のレベルアップ

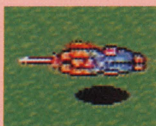
武器は、2つの方法でレベルアップしていきます。①モンスターと戦う②鍛冶屋(P25参照)で武器を鍛えてもらう、の2つです。①の方法では、装備中の武器の熟練値が、1~99の間で上昇していきます。熟練値は、自分のレベルと同等以上のモンスターを倒すと、より多く得られます。そしてこの数値が99を越えると、次の段階にレベルアップします。ただし、ここから先のレベルアップは、②の方法で武器自体をランクアップ(武器の名称も変わります)することになります。

➡魔法のレベルアップ

魔法を使用すると、その魔法を持っている精霊の熟練値が上がっていきます。この熟練値は、モンスターに関係なく、魔法を使用した回数によって得ることができます。ただし、町などの安全な場所で魔法を使うと、熟練値は半分しか上がりません。熟練値が99ポイントを超えると次の段階にレベルアップします。この際、同じ魔法でも使用時のグラフィックが変化し、強力になっていきます。ただし、ここから先のレベルアップは、〝マナエネルギー〟の力を借りる必要があります。

◆武器・魔法のレベルアップの段階◆

武器や魔法のレベルアップは８段階まであります（左図参照）。現在の各レベルはメニューリングの〝武器／魔法のレベルを見る〟でわかります。もし、１：10と表示されているなら、レベル１で熟練値10ということになります。

★武器のレベルが上がれば必殺技が増える！

武器のレベルが上がると必殺技も増え、さらに強力な攻撃ができるようになります。しかも、レベルが上がるとパワーゲージの上昇速度も速くなります。

情報収集とお店

冒険をスムーズに進めていくためには、情報を得たり、

お店を利用して準備を整えることがポイントです。

町や村の人々から情報を集めよう

この『聖剣伝説２』の世界には、たくさんの町や村が存在します。そこには様々な人が暮らしていて、話しかけると（Ⓑボタン）、多くの情報が得られるのです。これらの情報をうまく組み立て、冒険を進めていきましょう。

3つのお店を有効に利用しよう

さらに、町には各種お店もあります。用途や利用法を把握し、必要に応じて役立てていきましょう。もちろん、利用するにはお金がかかります。

宿　屋　HP・MP・ステータス異常回復

お金を払って宿泊することで、HPやMP、さらにはすべてのステータス異常を回復できます（セーブも可能）。お店の人に話しかけ、泊まるかどうか聞かれたら“はい”を選んでⒷボタンを押してください。値段は、宿によって変わります。

よろず屋　アイテム・防具購入

ここでは、回復アイテム（P32参照）や、各種防具（P36参照）を購入することができます。利用の方法は、右のページを参考にしてください。商品の内容は、お店によって変わります。ちなみに、ニキータ（P31参照）のお店もあります。

鍛冶屋　武器を鍛える

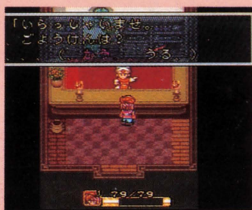
ワッツ（P31参照）に話し掛けると、手持ちの武器リングが出ます。鍛えたい武器を✚字ボタンで選び、お金を支払えばワッツがより強力な武器に鍛えてくれます。ただ、武器を鍛え直すのに必要な武器パワー※が足りないと、ワッツに断られてしまいます。

◆武器のランクアップ例（剣）◆

ランク	武器	ランク	武器
ランク1	さびた聖剣	ランク2	ディフェンダー
ランク2	ディフェンダー	ランク3	クサナギの剣
ランク3	クサナギの剣	ランク4	オリハルコンの剣

※鍛えれば、さらにランクアップしていきます。

★お店の利用法

まず、カウンターごしにお店の人にⒷボタンで話しかけましょう。次に"かいにきた"か"うりにきた"かを✚字ボタンで選択、Ⓑボタンで決定後、以下のとおりに操作してください。

➡終了後はⓎボタン。

買う

商品はリングで表示されます。買いたい物を✚字ボタンの左右で選び、Ⓑボタンを押してください。品物が点滅するので、OKならば再びⒷボタンを押しましょう。

売る

✚字ボタンの上下でアイテム・防具のリングがループします。売りたい物のあるリングを出し、✚字ボタンの左右で選択、Ⓑボタンで決定すれば売ることができます。

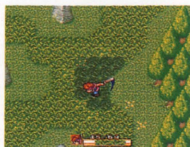
⬅売値の確認をする。

※武器パワーは宝箱やボスを倒すことなどにより、入手できます。

フィールドの説明

フィールドには様々な地形があります。ここでは、
その中の障害物(トラップ)について説明しましょう。

フィールドやダンジョンの障害物

冒険のルートに障害が生じた場合、武器や魔法で切り抜けることができます。(各武器の用法は下のカコミを参照)。また、スイッチ床とバネクジャコだけは、上に乗るだけで作動します。

切る(刈る)……………………………草、花

スイッチ……スイッチ、スイッチ床

壊す………………石、岩

移動……杭、バネクジャコ

クリスタルオーブ

★武器の特殊な使い方

[剣] 草・花・石像 スイッチ(切り替え)

[斧] 花・岩・スイッチ(切り替え)

[ムチ] 杭・スイッチ(切り替え)

[グローブ] スイッチ(切り替え)

[ヤリ] スイッチ(切り替え)

[投げヤリ] スイッチ(切り替え)

[弓矢] スイッチ(切り替え)

[ブーメラン] スイッチ(切り替え)

武器には、それぞれ特別な使い方があります。左記では、上記の障害物(トラップ)の、どれに有効なのかを表記しましたので参考にしてください。

※クリスタルオーブは、特定の魔法をかけると反応します。

フラミー!!

『聖剣伝説2』には空飛ぶ精霊フラミーが登場します。

ここでは、そのフラミーの紹介をしましょう。

新キャラクター、空飛ぶ精霊フラミー

フラミーはアイテムの“風の太鼓”で呼び出せます。
呼び出せる場所は建物の中とダンジョン以外。操作はⒶボタンで上昇、Ⓑボタンで下降と着陸（押し続ける）、Ⓛ／Ⓡボタンで視点切り替え、スタートボタンでMAP切り替え、十字ボタンで移動です。

サイドビュー

横から見た視点で、遠くまで見渡せます（東西南北の表示が出る）。

高い　広い視野を一望に見渡せる。

低い　フィールドの状況がわかる。

トップビュー

上から見た視点で、下の様子がすみずみまで見渡すことができます。

高い　目的地を探すならこの視点。

低い　着陸地を決める場合はコレ。

★大砲も移動手段の1つ

もう1つの移動手段として、大砲があります。フィールドのどこかに大砲屋がありますから、移動先を指定し、お金を払って目的地まで飛ばしてもらいましょう。

キャラクター紹介

このゲームに登場するキャラクターは、みんな強烈な個性を持っています。その面々を少しだけ紹介しましょう。

パーティキャラクター

ランディ、プリム、ポポイの３人は、旅の途中で出会い、道中を共にします。プレイヤーは、この３人の誰でも任意に操作することができます。

ランディ

性別：男

年齢：16歳

得意技：武器による攻撃

真の勇者となるべく旅を始める少年

両親を知らず、ポトス村の村長に育ててもらったランディ。村では、ガキ大将のボブ、その腰巾着のネスから、家来のように扱われているイジメられっ子だ。しかも、大人たちまでもが、辺境の地特有の閉鎖性から、ランディを「よそ者」としてしかみてくれず、真に心を開いてはくれない。村に受け入れてもらおうとする努力が、自然と、その性格を臆病者のそれへとねじ曲げてしまった。

そんな彼が、伝説の聖剣を偶然引き抜いてしまったために、数奇な運命に身を投じることになる。聖剣をよみがえらせるための、“真の勇気”を身につける自分発見の旅に……。

プリム

性別：女
年齢：17歳
得意技：回復&防御の魔法と格闘技

一途な恋心を胸に秘めたちょっぴりわがままな富豪の娘

父親はある地方の富豪。母親こそ、彼女が物心つく前に亡くなっているが、それ以外は裕福で何不自由ない生活を送っている。いわゆる世間知らずのお嬢様で、性格もわがままで気が強い。とはいえ、父親にとっては手塩にかけて育てた可愛い娘。貴族の名家に嫁がせようと幼いころから許嫁を決めていた。だが――。
彼女には、心に決めた相手がいた。王国の将校ディラック。ただ、平民の出であることが父親には納得できず、2人の交際をことごとく妨害、ついにはディラックを旧知の国王に根回しして北の森の魔女討伐に向かわせてしまった。父親の横暴に、彼女は家出。恋人捜しの旅が始まった…。

★画面上でのキャラクター達

ランディ

プリム

ポポイ

画面の中でも、この3人のキャラクターたちは、微笑ましいぐらいに表情豊かです。様々なアクションパターンを楽しんでください。

ポポイ

性別：不明

年齢：不明

得意技：攻撃魔法

妖精の森に起きた洪水によって1人迷子になってしまった妖精の子供

妖精の森に突如として起きた洪水。それは、マナの力が弱まったことによって引き起こされた天災だった。そしてこの天災が、ポポイの運命を変える。激流に巻き込まれ、迷子になってしまったのだ。命からがら辿り着いたのは、ガイアのヘソ。この地に住む、ドワーフの長老に助けられたものの、自分が何者で、どこへ帰ればよいのかが思い出せない。一時的な記憶喪失――。だが、もともとの性格がきかん

サブキャラクター

一緒に旅をすることはありませんが、主人公たちに様々な冒険のヒントをくれたり、協力してくれたり、助けてくれたりするキャラクターたちです。特に、ワッツとニキータは、ゲームの前半から後半まで、全編を通してお世話になるはずです。また、ジェマは、ランディをこの冒険へと誘い、さらには道先案内人にもなってくれる非常に重要な人物です。

ジェマ

冒険のアドバイスをしてくれる旅人

タスマニカ王国の騎士。屈強の戦士であり、また学者でもある。マナの力が弱まった原因と、その解決の道を捜すための旅をしている途中に立ち寄った村で、ランディと巡り会う。その後は、ランディの行く先々で、影になり、日向になり助けてくれ、冒険のアドバイスをしてくれる。

気でやんちゃ。妖精には珍しく逞しい生活力もあり、自らを“見せ物”として旅人から荒稼ぎをしている。お金をため、旅費を稼いで故郷の森に帰れる時がくることを、辛抱強く待っているのだ。

ワッツ

武器を鍛えるドワーフの鍛冶屋

もともとはガイアのヘソで鍛冶屋を営んでいたドワーフ。だが、聖剣を手にしたランディと出会ってから、その行方に興味を持ち、最強の武器を自分の目で見たい――その一念で、後を追ってきてしまう。そして、行く先々に現われては、様々な条件によって武器を改造してくれるのだ。

ニキータ

大きな袋を背負った黒猫の商人(?)

長靴をはいた、黒猫の旅商人。アイテム袋を背負って、色々なところに現われる。ただ、根っからの商売人で、お金のない客は相手にしてくれない。また、ダンジョンの中では、定価よりずいぶん高い値段を吹っかけてくる。とにかく、メチャクチャ欲張りなのだ。

アイテム紹介

それぞれの効果を把握し、有効に利用してください。

ここでは、このゲームに登場するアイテムを紹介します。

冒険に役立つ、頼もしいアイテム群

アイテムには、HPなどを回復するタイプ（購入&敵の宝箱）と、特殊な効果をもたらすタイプ（非売品）の2タイプ、計10種類あります。ちなみに、回復系は4つまでしか所持できないので、使ったらマメに買い足しましょう。

アイテム一覧（数字＝定価／単位・ルク）

アイテム	定価	説明
まんまるドロップ	10	小粒の透明な丸いドロップです。食べると元気が出てきてHPを100程度回復してくれます。
天使の聖杯	150	天使の聖なる力が注がれた杯です。この聖杯を掲げることで死神を追い払う事ができます。
ぱっくんチョコ	30	まんまるドロップより回復力のあるチョコレートです。HPを300程度回復してくれます。
魔法のロープ	非売品	不思議な意志を持ったロープです。このロープにつかまるとテレポートができます。
ロイヤルゼリー	100	とても貴重な黄金色のゼリーです。一口食べればたちまちHPを完全回復してくれます。
風の太鼓	非売品	フラミーを呼び出すでんでん太鼓です。フラミーに乗れば広範囲の移動が可能になります。
魔法のくるみ	500	精霊の森に生えている不思議な力を持った魔法のくるみです。MPを回復してくれます。
モーグリベルト	非売品	モーグリの力を封じ込めたベルトです。これをはめる事でモーグリに変身できる珍品です。
プイプイ草	10	ハート型の薬草です。煎じて飲めば死神以外のステータス異常を瞬時に回復してくれます。
ちびっ子ハンマー	非売品	魔力を持ったうちでの小槌です。これでたたくことでチビッコに変身できる珍品です。

武器紹介

モンスターを攻撃したり、道を切り開いたりするのが武器です。各系統の特徴をきちんとつかみましょう。

8系統に8種ずつ、計64種類の豊富な武器

武器には８つの系統があり、それぞれに８つのランク（種類）があります（各系統４種類ずつ紹介）。また、武器はランクが上がるほど強力になり、使える必殺技も増えていきます。熟練値を上げ、ランクアップしてください。

武器一覧

剣	長い刀身を持つ基本的な武器。片手で装備し、旋風斬りやスクリュー突進突きなどの必殺技を繰り出す。
さびた聖剣 刀身がさびて、ボロボロになっている聖剣。 ※ジャンプ斬り	**ディフェンダー** 十手状のキヨンを持つ防御兼用の細身の剣。 ※頭上回し斬り
クサナギの剣 古風な刀身とは裏腹に鋭い切れ味を持つ剣。 ※３段斬り	**オリハルコンの剣** 甲羅などの固いものもたやすく切り裂ける剣。 ※前後逆波斬り

斧	丈夫な柄に、金属の大きい刃がついている武器。必殺技には、３段斬りや大旋風斬りなどがある。
 ドワーフのオノ 木の柄に金属の刃を取り付けた原始的な斧。 ※ため斬り	 **バトルアックス** オーソドックスで扱いやすい戦闘用の斧。 ※十文字斬り
 ブローバ 右に左に振り回して使える２枚刃の斧。 ※３段斬り	**フランシスカ** 植物、魚類系のモンスターに効果のある斧。 ※前後津波斬り

（注）※は必殺技（1例）の名称です。

ムチ

しなやかなものや、チェーン状のものなどがある。フィールドの杭にからめて移動することもできる。

革のムチ

しなやかななめし革を使ったモンスター用鞭。

※3回横突き

ブラックウィップ

敵をズタズタに引き裂く重量級の二条鞭。

※横車輪ため突き

疾風のムチ

風のごとき素早さで敵を打ち倒す千条鞭。

※頭上回し突き

チェーンフレイル

柄と鉄槌が鎖でつながれている打撃系の武器。

※回転振り回し突き

グローブ

手に直接装着する、ナックルや爪。パンチ系の必殺技だけでなく、キックを繰り出すこともできる。

カイザーナックル

四指にはめる簡易なケンカファイト用の武器。

※フック・フック・ストレート

パワーグローブ

打撃部に金属の鋭い鋲が付いている革の手袋。

※連続ストレート・アッパー

モーグリのツメ

3本の長いツメに睡眠効果を持つグローブ。

※連続技＋後ろ回し蹴り

チャクラハンド

知性や精神力に影響を与える神秘的リング。

※連続技＋前後ローリングアタック

ヤリ

柄が細身で長く、先端に鋭い金属などがついている。頭上で回し連続2回突きなどの必殺技がある。

鉄のヤリ

柄と刃が一体鋳造のシンプルな細身の槍。

※横車輪突き

はがねのヤリ

はがねを使い、強度や威力をアップさせた槍。

※頭上回し連続2回突き

妖魔のヤリ

突き刺し、さらに叩き切ることもできる斧槍。

※横車輪3段突き

パルティザン

不定形・ハ虫類タイプに対して特に有効な槍。

※狂乱4段突き

武器一覧

投げヤリ

ヤリと似た外観を持つ。敵に向けて投げ付けることができ、段差があっても攻撃することができる。

スピア

柄が短めの初心者にも扱いやすい投げ槍。

※２回棹横殴り・片手横突き

ジャベリン

槍の先が鋭くとがった三つ又になっている槍。

※２回棹横殴り・２回片手横突き

サハギンのモリ

獣や鳥などに対して威力を発揮する投げ槍。

※２回棹横殴り・小跳躍下突き

トライデント

先が三つ又で強力な破壊力を持つ太く重い槍。

※２回棹横殴り・連続小跳躍突き

弓矢

様々な素材でできた弓矢。段差があっても攻撃でき、必殺技では１発で何本かの矢を放つこともできる。

ポロンの弓矢

威力はないがその分、扱いやすい小型の弓。

※２回弓横殴り・弓縦振り

鉄の弓矢

金属板を重ねて造り威力をアップさせた弓矢。

※２回弓横殴り・２回弓縦振り

ロングボウ

狩猟向きで、動物などにはかなり有効な弓矢。

※２回弓横殴り・小跳躍下突き

グレートボウ

強い張力を利用し敵を射抜くトリガー式弓矢。

※２回弓横殴り・連続小跳躍下突き

ブーメラン

敵に向かって投げる武器（形はいろいろ）。ランクが上がると、必殺技で遠くまで飛ばせることも。

ブーメラン

木製のごく一般的なへの字型のブーメラン。

※２回横殴り・２回縦振り

チャクラム

四方に金属刃をもつドーナツ型の薄い木板。

※２回横殴り・ためて縦振り

鉄のブーメラン

かなり重いが、破壊力絶大の鉄製ブーメラン。

※２回横殴り・大波縦横斬り

円月輪

外縁がカミソリのように鋭いドーナツ型円盤。

※２回横殴り・小跳躍下突き

防具紹介

武器と同様、戦闘に欠かせないのが防具です。

ここでは、その一部を紹介していきましょう。

➡頭、体、腕を守る、なくてはならない装身具

防具には、頭用、体用、腕用の3種類あります。装備するときはメニューリングの“アーマーのそうび”(P18参照)を開きましょう。防具は、装備することによって直接防御力に影響します。現在装備しているものよりも、防御力の高いものを装備すれば、防御力を上げられるわけです。

防具一覧（数字＝定価／単位・ルク）

あたま 頭

その形態は様々だが、どれも大切な頭部を守ってくれる防具。しっかり装備しよう。

名前	定価	ラ	プ	ポ	説明
バンダナ	50	○			頭に巻き付ける布製の防具。値段は安いが防御というよりは保護するといった程度のもの。
プリティリボン	55		○		普段は髪の毛を結ぶためのリボン。見た目はきれいだが、防御力はあまり期待できない。
ラビのぼうし	45			○	モンスターのラビを真似て造られた帽子。頭をすっぽりと覆う事のできる子供用の防具だ。
ヘッドギア	70	○			格闘家によく使われる革製のプロテクター。丈夫でしかも軽く、防御力もそこそこ。
羽ぼうし	110		○	○	狩人が好んで使用する大きな羽飾りの付いた帽子。軽く、羽に防御魔法がかけられている。
鉄のカブト	180	○			鉄を張り合わせて造られたカブト。飾り気はないが、戦士用の最もポピュラーな防具だ。
金のかみかざり	350		○	○	金細工の髪飾り。金の放つ高貴な光によって魔物をよせつけない不思議な力を持っている。

＊表中略語▶ラ＝ランディ／プ＝プリム／ポ＝ポポイ（装備できるキャラに○）

からだ 体

体をプロテクトする防具。序盤の品は、初心者にも扱いやすいタイプばかりだ

革のツナギ　75　(ラ) プ ポ

丈夫で軽い動物のなめし革で作られた動きやすいツナギ。序盤ではかなり役立つ防具だ。

カンフー道着　25　ラ (プ) ポ

カンフーと呼ばれる武術の達人たちが好んで着用していた道着。胸に鮮やかな刺繍がある。

チビっ子ローブ　50　ラ プ (ポ)

毛皮のフードとしっぽが付いた子供用のローブ。防御力よりデザインが重視されている。

鎖のチョッキ　120　(ラ) (プ) (ポ)

細い鎖を編み込んで造られたチョッキ。多少重いが、防御力はなかなか優れている防具だ。

パンクスーツ　260　(ラ) プ (ポ)

素材に革を使用したスーツ。チェーン、ベルト、金属製のトゲなどで装飾が施されている。

チャイナドレス　350　ラ (プ) ポ

異国から伝来した民族衣装。両脇に深い切れ込みがある大変動きやすい丈長のドレスだ。

派手なツナギ　675　(ラ) (プ) (ポ)

サテン地のツナギ。その大胆な色づかいは敵の目をくらませて、戦闘意欲を失わせるほど。

うで 腕

腕輪やリングには特別な力を持つものが多い。特徴をよく把握して使い分けよう。

リストバンド　45

なめし革で造られたバンド。手首を確実に防御するために小さな金具で補強されている。

エルボーパッド　90

衝撃を吸収する素材で造られた肘当て。大事なヒジ関節部を守ってくれる防具だ。

コブラの腕輪　150

コブラの紋様が施された不思議な力を持つ腕輪。装備すると「毒」を回避できる。

パワーリスト　280

神秘的な腕輪。装備すると封じ込められている聖なる力が解放されて「力」が2上がる。

ウルフバンド　400

はるか昔に存在した真紅の目を持つ狼を型取った腕輪。装備すると「防御力」が2上がる。

銀の腕輪　525

知力を高めると言われている銀で造られた腕輪。装備すると「ちせい」が2上がる。

スノーマンリング　750

雪ダルマ紋様と古代呪文が刻まれた腕輪。寒い地方の戦士たちが御守りとして付けていた。

精霊＆魔法紹介

『聖剣伝説2』には、個性あふれる精霊たちが登場し、いろいろな魔法を使って主人公たちを助けてくれます。

8系統の精霊とその魔法を紹介

プリム（回復・防御系）とポポイ（攻撃系）がそれぞれ精霊を呼び出し、その精霊が自分の持っている魔法を使います。ただし、精霊は最初から仲間になっているわけではなく、隠れていたり、敵に操られていたりします。

精霊一覧

●地の精霊● ノーム	●水の精霊● ウンディーネ	●火の精霊● サラマンダー	●風の精霊● ジン
広大な大地の力を操る事ができる精霊。見かけは髭のお爺さん。	すべての生命の源である、水の力を司った精霊。治癒の力も持つ。	火の力を操る精霊。灼熱の炎ですべてを焦がすことができる。	大気を支配する精霊。風だけでなく、雲や雷の力を操れる。
●月の精霊● ルナ	●木の精霊● ドリアード	●光の精霊● ウィル・オ・ウィスプ	●闇の精霊● シェイド
月の光の力を司る精霊。あらゆる生物に影響を与える力を持つ。	古代より木と共存してきた精霊。樹木の偉大なる生命を支配する。	聖なる光を司る精霊。邪悪な者を退け、正しき者に力を貸す。	光と正反対に位置する精霊。深淵なる暗黒の力を自在に操る。

大地の力を使った魔法。地震を起こしたり、防御力アップする。

プリム

ストーンセイバー	MP 4
	[味・全] 石の力を操り、一定回数、武器に石化の効果を持たせる魔法。
クイック	**MP 3**
	[味・全] 大地の力を利用して、一定時間、素早さを上げる魔法。
プロテクト	**MP 2**
	[味・全] 固い岩盤の力を借りて、一定時間、防御力を高める魔法。

ポポイ

アースクエイク	MP 3
	[敵・全] 激しく大地を揺らして地震を起こし、ダメージを与える魔法。
ダイヤミサイル	**MP 2**
	[敵・全] 地面から敵に向かって固く鋭いダイヤの粒を降らせる魔法。
スピードダウン	**MP 1**
	[敵・全] 地面からツタが出て足に絡みつき、敵の素早さを下げる魔法。

水の力を使った魔法。冷気や雨で攻撃をしたり、味方の傷を癒す。

プリム

アイスセイバー	MP 2
	[味・全] 冷気の力を集め、一定回数、武器に氷の属性を持たせる魔法。
リフレッシュ	**MP 1**
	[味・全] 聖なる水の力を利用し、ステータスの異常を回復させる魔法。
ヒールウォーター	**MP 2**
	[味・全] 聖なる水を頭上から降り注ぎ、味方のHPを回復させる魔法。

ポポイ

フリーズ	MP 2
	[敵・全] 空気中の冷気を集めて敵にぶつけ、ダメージを与える魔法。
アシッドストーム	**MP 3**
	[敵・全] 強酸雨を降らせダメージを与え、防御力もダウンさせる魔法。
スポイト	**MP 2**
	[敵・全] 相手からHPを吸い取り、自分のものにしてしまう魔法。

※写真中の略▶プ＝プリム／ポ＝ポポイ

炎で攻撃する魔法。ダメージを与えたり、動けなくすることも。

プリム

フレイムセイバー MP 2

[味・全] 炎の力を借りて、一定回数、武器に火の属性を持たせる魔法。

ファイヤーカクテル MP 3

[敵・個] 敵を業火でつつんで火傷を負わせ、攻撃力を低下させる魔法。

ブレイズウォール MP 4

[敵・個] 敵を火柱で取り囲み、確実に火ダルマにしてしまう魔法。

ポポイ

ファイヤーボール MP 2

[敵・全] 火の球が狙った敵を炎で焼きつくし、ダメージを与える魔法。

エクスプロード MP 4

[敵・全] 空気を圧縮し、高熱の爆発を起こしてダメージを与える魔法。

ラーバウェイブ MP 3

[敵・全] 地面から高熱の溶岩を噴出させて敵にダメージを与える魔法。

風や雷で攻撃する魔法。空気を利用して敵を混乱させることも。

プリム

サンダーセイバー MP 3

[味・全] 雷の力を借りて、一定回数、武器に雷の属性を持たせる魔法。

バルーン MP 2

[敵・全] 空気の組成成分を変化させ、敵を混乱状態に陥れる魔法。

ディテクト MP 1

[敵・個] 敵の隠し持つ罠を解除したり、HPや能力値などを調べる魔法。

ポポイ

エアブラスト MP 2

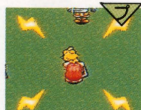
[敵・全] 空気中に真空のかまいたちを発生させ、敵を切り裂く魔法。

サンダーボルト MP 4

[敵・全] 雷雲を呼び寄せて敵に雷を落とし、ダメージを与える魔法。

サイレンス MP 2

[敵・全] 空気の振動を停止させ、一定時間、敵の呪文を封じる魔法。

神秘的な力で敵や味方の精神に働き掛ける魔法。直接攻撃はない。

プリム

ムーンセイバー MP 3

[味・全] 神秘の月の力で、一定時間、武器にHP吸収能力を与える魔法。

ラッシュ MP 2

[味・全] 攻撃中枢を刺激、回避率を下げる事で攻撃回数を増やす魔法。

エナジーボール MP 2

[味・個] 月のエネルギーで自分のパワーゲージを味方に受け渡す魔法。

ポポイ

ボディチェンジ MP 5

[敵・全] 妖しい月光で、敵の姿を低レベルのモンスターに変える魔法。

アブソーブ MP 1

[敵・全] 不思議な力により、敵の呪文をMPごと吸収してしまう魔法。

ルナティック MP 8

[敵・全] 予測不可能な効果を与えるが、時には味方にも影響する魔法。

木の生命力を使う魔法。伝説のマナの木に関わるものもある。

プリム

リバイブ MP10

[味・個] 木の生命力、回復力、治癒力を使い、死神を追い払う魔法。

カウンタマジック MP 6

[味・全] 木の放つ力で敵の放った呪文を、そのままはね返す魔法。

マナ MP 1

[味・個] ランディが持つ剣と関係があること以外は謎に包まれた魔法。

ポポイ

スリープフラワー MP 2

[敵・全] 不思議な力を持つ花びらが舞い、一定時間、敵を眠らせる魔法。

バースト MP 4

[敵・全] 木の生命力を結集して自爆し、多大なダメージを与える魔法。

マナ MP 1

[味・個] プリムの魔法同様、ランディが持つ剣と関係がある謎の魔法。

精霊&魔法紹介

眩い聖なる力を利用する魔法。プリムのみ使うことができる。

恐ろしい闇の力を利用する魔法。ポポイのみ使うことができる。

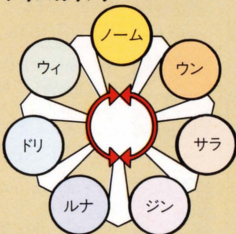
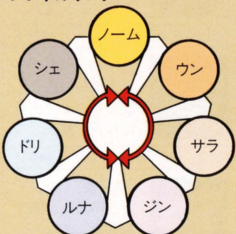
プリム

魔法	MP	説明
ホーリーセイバー	MP 5	[味・全] 聖なる光の力で、一定回数、武器に光の属性を持たせる魔法。
セイントビーム	MP 8	[敵・全] 聖なる光のビームで邪悪な敵を灰と化すまで焼きつくす魔法。
ティンクルバリア	MP 4	[味・全] 味方の身体を光のドームで覆い、全ての武器攻撃を防ぐ魔法。

ポポイ

魔法	MP	説明
イビルゲート	MP 8	[敵・全] 闇から抽出した暗黒の波動を敵に放出し、攻撃を加える魔法。
ダークフォース	MP 6	[敵・全] 闇の暗黒波動で身の毛もよだつ恐怖とダメージを与える魔法。
アンティマジック	MP 4	[敵・全] 防御魔法や攻撃のために溜めていた力を無効にする闇魔法。

★プリムの魔法リングとポポイの魔法リング

魔法リングを呼び出したとき、プリムのリングとポポイのリングには1か所だけ違う精霊が存在しています。それが光の精霊と闇の精霊です。残りの6つの精霊は2人とも共通しています(以下参照)。

聖剣伝説 2
せいけん でんせつ
7つの攻略ヒント
ここでは、『聖剣伝説2』の冒険を進めるための
7つのヒントをセレクトして紹介しましょう。
戦闘を有利に進めるためには、いくつかの
システムを理解し、マスターしなければなりません。
さあ、このページを開いて、最後の仕上げをしましょう。

Hint 1 すべての人から話を聞き、重要なものは覚えておこう

RPGの基本は、情報収集です。各町や村、お城などに行ったら、必ずすべての人々から話を聞くようにしましょう。次にどんな行動をとればいいのかが、きっと見えてくるはずです。重要だと思える情報は、忘れないように、メモなどをとっておくことをお勧めします。

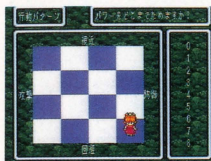
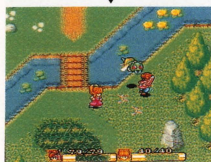
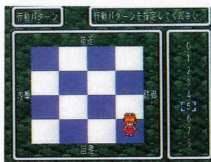
順調に進んでいても、セーブはマメにしておこう

せっかく長い時間かけてゲームを進めていても、セーブをしていないと、主人公たち全員が死神に取りつかれてしまった時点で、それまでのすべての苦労が水の泡になってしまいます。たとえHPに余裕があったとしても、セーブはマメにとるようにしましょう。特に、ボスとの対戦が控えているときにはなおさらです。

モンスターは攻撃するだけではなく、体で押して回避してみよう

このゲームに登場するモンスターは、主人公たちと同様に、攻撃→構え→防御、といった思考ルーチンがあります。ですから、対面しているモンスターが攻撃の体制に入っていない限り、接触するだけでダメージを受けることはありません。どんどん押してみましょう。

仲間のバトル体系も、作戦を立てて決めていこう

1人、もしくは2人でゲームを進める場合、残りの主人公キャラは、コンピュータに制御してもらうことになります。この場合、メニューリングの“行動パターンを指定する”で、残りの主人公キャラの動きを決めましょう。碁盤の目のようなマスに立たせる位置によって、攻撃↔防御、接近↔回避、の行動をそれぞれ指定できます。

⬅仲間を防御・回避よりに行動設定すると…。

⬅敵から離れて防御主体の行動パターンを。

⬅必殺技のレベルをどこまで溜めるかも設定。

フィールドやダンジョンの地形をよく理解してルートを開拓しよう

『聖剣伝説2』の世界には、フィールドやダンジョンを中心に、様々な仕掛けがちりばめられています。剣や槍で突き刺すと作動するどくろスイッチ、鞭をからめて谷などを移動できる杭、上に乗ると一段高いところへジャンプさせてくれるバネクジャコ……。また、花や草、石などの障害物も、剣や斧で切り開いていかなければなりません。ちなみに、1段差がある所にいるモンスターは、弓矢や投げヤリで攻撃できます。

操作中のキャラクターのアタックウインドウをチェックしよう

このゲームは、今までのA・RPGの様な連射攻撃はまったく意味がありません。戦闘中は必ず、アタックウインドウのチェックを忘れないようにしてください。このウインドウに表示される、パワーカウンターと、パワーゲージこそ、力の源。カウンターは、その“キャラクターの力”をどこまで溜めているかを表す数値、ゲージは、必殺技を繰り出せるまでの“武器の力”の溜り具合を表しているのですから。

⬆カウンターが100%になって初めて、本来の力がすべて発揮できるのだ。

⬆ゲージを各レベルの最大値まで溜めると、強力な必殺技が繰り出せる!!

対ボスモンスターの時は、相手の動きをよく見よう

当たり前のことですが、ボスはやはり強力です。ただ、むやみやたらに強いわけではありません。必ず、明確な弱点がどこかにあります。つまり、作戦を立て、思考力を使って戦闘に望めば、すべての勇者に活路が見いだせるはずなのです。また、ボスも、単に接触しただけでダメージを受けることはありません。落ち着いて戦いましょう。

⬅まずは、相手の行動パターンを観察する。

⬅そして間合いをみて攻撃。弱点を探そう。

➡相手が攻撃行動に出そうになったら逃げる。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

SUPER Famicom
マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラのみでもご使用可能なソフトであることを示します。

SQUARESOFT

発売元 株式会社スクウェア

〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

PHONE 03-5488-1525